



XBOX 360



# FARCRY 2



UBISOFT



**OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa, które znajdują się w podręczniku użytkownika konsoli Xbox 360® oraz w instrukcjach dodatkowych. Wszystkie podręczniki i instrukcje należy zachować, ponieważ mogą one przydać się w przyszłości. Aby otrzymać nowe podręczniki i instrukcje, należy odwiedzić stronę internetową pod adresem [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) lub skontaktować się telefonicznie z działem obsługi klienta Xbox (informacje kontaktowe znajdują się na wewnętrznej stronie tylnej okładki).

## Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

### Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy **natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem**. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

## Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



PRZEMOC



WULGARYZMY



STRACH



TRĘŚCI EROTYCZNE



NARKOTYKI



DYSKRIMINACJA



HAZARD



pegionline.eu

Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem [www.pegi.info](http://www.pegi.info) oraz [pegionline.eu](http://pegionline.eu)



# SPIS TREŚCI

USTAWIENIA FILTRU RODZINNEGO .....	4
osiągnięcia .....	4
KONTROLER XBOX 360 .....	5
EKRAN GRY (HUD) .....	6
WPROWADZENIE .....	8
Fabuła .....	8
Postacie .....	8
Szakal .....	8
Reuben Oluwagambi .....	9
Addi Mbantwe .....	9
Major Oliver Tambossa .....	9
Dr Leon Gakumba .....	9
Prosper Kouassi .....	9
MENU GŁÓWNE .....	10
ROZGRYWKA .....	10
Ruchy zaawansowane .....	10
Broń oraz sprzęt .....	11
Pojazdy .....	12
Otrzymywanie zadań .....	13
Kumple .....	16
Lokacje specjalne .....	17
Planowanie i metody .....	18
Menu notatnika .....	20
ROZGRYWKI .....	22
MULTIPLAYER .....	22
EKRAN GRY WIELOOSOBOWEJ (HUD) .....	23
TRYBY ROZGRYWEK WIELOOSOBOWYCH .....	25
Klasy postaci .....	25
DOBÓR WYPOSAŻENIA .....	27
Podręczniki polowe .....	27
OŚWIADCZENIE .....	29
POMOC TECHNICZNA .....	30
GWARANCJA .....	31







# EKRAN GRY (HUD)



## 1 - Wskaźnik zdrowia oraz strzykawki

Pasek zdrowia podzielony jest na 5 części. Cztery podlegają samoczynnej regeneracji, o ile nie są całkowicie puste. Do uzupełniania zapasów zdrowia służą strzykawki. Jeśli udało ci się je zdobyć, nad wskaźnikiem zdrowia pojawi się odpowiednia ikona. Gdy poziom zdrowia spadnie do ostatniej części paska, leczenie będzie wymagać większej ilości czasu.

## 2 - Wskaźnik broni oraz broń miotana

Pierwsza liczba oznacza ilość naboju w aktualnie wybranej broni. Druga - sumę naboju danego typu, zebraną przez gracza. Wyżej umieszczono rodzaj oraz ilość sztuk broni miotanej (granaty, kokałajle Molotowa).

## 3 - Ikona interakcji

Ikona ręki pojawi się za każdym razem, gdy gracz będzie mógł wykorzystać pobliskie przedmioty (np. broń, pojazdy, drabiny, amunicję) czy porozmawiać z niektórymi postaciami.

## 4 - Wskaźnik diamentów

Pojawia się za każdym razem, gdy otrzymujesz diamenty, zarówno w ramach zapłaty jak i podczas własnych poszukiwań. Górna liczba oznacza ilość otrzymanego kruszcu, natomiast dolna to wszystkie kamienie, jakie obecnie masz przy sobie.

## 5 - Ikona rozmowy

Pojawi się, jeśli ktoś będzie do Ciebie dzwonił na komórkę. To przypomnienie, że ktoś zostawił ci wiadomość głosową.

## 6 - Celownik

Pokazuje obszar, w który aktualnie celujesz lub strzelasz. Im jest większy, tym mniejsza precyzja strzału. Pamiętaj aby maksymalnie zwiększyć celność, przejdź do trybu celowania.

## 7 - Ikona pigułek na malarię

Twoja postać może cierpieć na objawy malarii, zależnie od stanu zaawansowania infekcji. Jeśli podczas ataku choroby masz przy sobie lekarstwa, przypomni ci o tym ikona pojawiająca się na ekranie.



# WPROWADZENIE

## Fabula

Rząd skapitulował wiele miesięcy temu. Ogień wojny domowej, podszytany pustymi obietnicami o diamentach i bogactwie oraz równie pustymi ideologicznymi frazesami, strawił ten kraj na popiół. Setki zagranicznych najemników, zwiedzionych przez własną chciwość i bankructwo pracodawców, z trudem próbują zarobić na tym nieszczęściu. Miejscowi żołnierze, pozostawieni samym sobie przez uciekających w pośpiechu dowódców, wykorzystują broń do odbierania ziemi farmerom i lokalnym gminom. Z tego chaosu wyłoniły się dwie najbardziej wpływowe frakcje: Zjednoczony Front Wyzwolenia i Pracy (ZFWiP) oraz Sojusz Wyzwolenia Ludowego (SWL). Bojówki te, uzupełniane zastępami ulicznych bandziorów podejrzanego pochodzenia i wspierane przez sprytnych lub zdesperowanych najemników, od kilku miesięcy systematycznie się zwalczają. Cywile, którym nie udało się uciec w trakcie wcześniejszych zamieszek, nieustannie przeżywają chwile grozy, siedząc w ukryciu i czekając na swoją szansę.

Obydwie strony konfliktu krępowało embargo na dostawy broni i amunicji, nałożone przez Unię Afrykańską, lecz w pewnym momencie nadeszła niespodziewana pomoc w tej kwestii. Zaopatrzenie dla obydwu frakcji zaoferowała istna legenda nielegalnego handlu bronią, tajemniczy osobnik znany jedynie jako "Szakal".

Twoje zadanie jest proste. Masz wytropić Szakala i zlikwidować go.

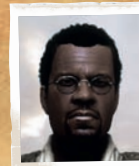
## Postacie

### Szakal



Nie znamy jego prawdziwego nazwiska. Twoim celem jest pochodzący z USA handlarz bronią, ścigany nakazami sądowymi na całym świecie. Wśród zarzutów jest między innymi piractwo i naruszenie embargo ONZ na dostawy broni. Szakal przez całe lata wymyślał się organom ścigania, obecnie jest postacią niemal mityczną dla wszelkich entuzjastów używanego sprzętu wojskowego.

### Reuben Oluwagambi



Dziennikarz, który został wypędzony ze swojego kraju - Nigerii. Obecnie pracuje jako korespondent wojenny dla jednej z brytyjskich agencji informacyjnych. Jego biuro mieści się w Johannesburgu. Oluwagambi był świadkiem każdego większego konfliktu na kontynencie afrykańskim w ciągu ostatnich pięciu lat. To podczas zbierania materiałów do artykułu na temat wojny domowej po raz pierwszy usłyszał plotki o pojawieniu się Szakala.

### Addi Mbantuwe



Bezważny siłacz, człowiek stojący za zdelegalizowaną Partią Wiarygodnych. Mbantuwe ponownie stał się przywódcą, tym razem już na czele ZFWiP. Zebrał żołnierzy pozbawionych praw obywatelskich, rebeliantów oraz lojalnych najemników ze zlikwidowanego Bastionu UK i połączył ich w jedną frakcję, którą zarządza ze swojego klubu w Port Selao.

### Major Oliver Tambossa



Były naczelnik sił zbrojnych zebrał tych wojskowych, którzy przeżyli, wprowadzając surową dyscyplinę przy pomocy swoich zbirów, pełniących również funkcję jego przedniej strazy. Pod jego dowództwem SWL stała się poważnym graczem na scenie politycznej, przyciągając zagranicznych kontrahentów szukających zleceń. Siedziba majora mieści się w biurcu gazety The Standard.

### Dr Leon Gakumba



To przedstawiciel Mbantuwe w dzielnicy Leboa-Sako. Dr Gakumba w momencie związania się z ZFWiP miał już wieloletnie doświadczenie jako polityczny demagog.

### Prosper Kouassi



Jeszcze zanim w kraju zapanowała anarchia, Tambossa zwrócił uwagę na tego młodego i ambitnego przywódcę gangu, chcąc go mieć jako ewentualnego sojusznika. Prosper jest co prawda trochę narwany, ale swoje zadanie w SWL traktuje nadzwyczaj poważnie.



# MENU GŁÓWNE

**Tryb fabularny** - uruchamia nową grę dla pojedynczego gracza lub pozwala kontynuować uprzednio zapisany stan gry.

**Multiplayer** - znajdź lub stwórz serwer, aby zagrać przeciwko innym graczom, zarówno w sieci LAN.

**LAN** - stwórz serwer, aby zmierzyć się z innymi w ramach sieci lokalnej.

**Spółeczność map** - Korzystając z wbudowanego edytora, możesz tworzyć i przysyłać mapy do gry wieloosobowej, a także oceniać dzieła innych użytkowników.

**Opcje** - możliwość zmiany ustawień rozgrywki, wyświetlania czy dźwięku, odpowiednio do własnych upodobań.

**Autorzy** - lista osób, które stworzyły tę grę.

**Dodatkowa zawartość** - materiały do pobrania od firmy Ubisoft lub jej partnerów.

## ROZGRYWKA

### Ruchy zaawansowane

#### Bieg

W Far Cry® 2 walka polega zarówno na szybkim celowaniu, strzelaniu, jak i korzystaniu z osłon czy unikaniu ostrzału wroga. Gdy powietrze wypełnia ołów, szybkie przedostawanie się przez otwarte przestrzenie zyskuje na znaczeniu. Możesz biegać na krótkie dystanse, ale ogranicza cię twoja wytrzymałość. Podczas poruszania się do przodu wciśnij **L**, aby rozpocząć sprint.

#### Wślizg

Po wyczerpującym biegu warto stać się najmniejszym celem, jak to tylko jest możliwe. Wślizg za osłonę to nie tylko efektowny ruch. Aby wykonać tę czynność, podczas biegu wciśnij **B**.

#### Wchodzenie na drabinę

Korzystanie z drabiny wymaga obu rąk, zatem musisz schować broń, zanim zaczniesz się wspinać. Podejdź do drabiny i wciśnij **Y**, aby na nią wejść. **L** to ruch do góry, **L** - w dół.

#### Pływanie

Pływać możesz nawet w wodach mulistych rzek, o ile są głębsze niż do pasa. Musisz jednak schować broń. Umiejętność wstrzymania oddechu zależy od twojej wytrzymałości. Podczas pływania możesz normalnie korzystać z **L** do poruszania się w wybranym kierunku.

#### Przewijanie czasu do przodu

Kryjówki wyposażone są w składane łóżka, gdzie możesz bezpiecznie się zdrzemnąć i zapisać stan gry. Korzystając z noclegu masz możliwość nastawienia budzika na wybraną porę, co jest przydatne, jeśli np. chcesz podjąć się danej misji w nocy. Podejdź do łóżka i wciśnij **Y**, aby wziąć do ręki zegarek. **L** służy do ustawienia czasu. Następnie naciśnij **RT** lub **A**, żeby zatwierdzić swój wybór.

## Broń oraz sprzęt

### Kategorie uzbrojenia

Możesz nieść ze sobą maksimum cztery sztuki broni, po jednej z każdego rodzaju. Podnosząc nową broń zamienisz ją z egzemplarzem, który masz na stanie lub wypełnisz puste miejsce w ekwipunku.

#### Broń biała

Gdy nie pozostaje ci już nic innego, zawsze możesz skorzystać z maczety. To uniwersalne ostrze jest przydatne zarówno podczas przedzierania się przez gęstą roślinność jak i bezszelestnego podrzynania wrogom gardel. Aby wziąć tę broń do ręki, wciśnij **L**.

#### Broń główna

W tej kategorii znajdują się wszystkie karabiny (w tym snajperskie), strzelby oraz część oburęcznej broni szturmowej. Aby wziąć wybraną broń do ręki, wciśnij **L**.

#### Broń dodatkowa

To wszelkiego rodzaju broń dodatkowa: pistolety maszynowe, jednoręczna broń szturmowa czy improwizowane ładunki wybuchowe. Aby wziąć wybraną broń do ręki, wciśnij **L**.



### Broń specjalna

W tej kategorii znajdują się wszystkie rodzaje broni ciężkiej (KM'y, granatniki) oraz takiej, która do działania wymaga paliwa czy też związków chemicznych. Aby wziąć wybraną broń do ręki, wciśnij **Q**.

### Niezawodność i zacinanie się broni

W grze każdy rodzaj oręża jest podatny na zużycie. Jego stopień można odczytać z wyglądu broni. Jeśli zauważysz ślady rdzy czy korozji, uważaj! Kiepska broń znacznie częściej się zacina. Jeśli już do tego dojdzie, wciskaj raz za razem przycisk **X**, aby pozbyć się problemu.

### Zmiana broni

Możesz zamienić broń na inną, podnosząc sprzęt tej samej kategorii. Podejdź do wybranej broni. Gdy na ekranie pojawi się ikona zamiany, wciśnij **Y**. W ten sposób automatycznie wyrzucisz poprzedni rodzaj uzbrojenia.

### Zmiana broni miotanej

Możesz nieść ze sobą dwa rodzaje broni miotanej: granaty odtamkowane oraz koktajle mototowa. Aby w dowolnym momencie przełączyć się pomiędzy nimi, wciśnij **B**.

### Korzystanie z broni stacjonarnej

Broń ciężka zazwyczaj jest jakoś umocowana, czy to na stanowiskach otoczonych workami z piaskiem, czy zamontowana na łodziach, ciężarówkach lub samochodach. Aby skorzystać z takiej broni, podejdź do stanowiska strzeleckiego i wciśnij **Y**.

## Pojazdy

Wszystkie maszyny, od ciężarówek i łodzi po lotnie, korzystają z tego samego schematu sterowania. Aby wejść do pojazdu, podejdź do miejsca kierowcy i wciśnij **Y**. Przyspieszenie zmienisz, naciskając **RT** i **LT**. Za zmianę kierunku odpowiada **A**.

### Wyskakiwanie

Możesz wyskoczyć z rozpędzonego pojazdu, wciskając **Y**.

### Naprawa

Pojazdy w grze doznają uszkodzeń od zbyt nieostrożnej jazdy lub jeśli zostaną trafione. Z silnika takiej maszyny zacznie się wydobywać dym, a sprawność pojazdu ulegnie pogorszeniu. Aby dokonać napraw, podejdź do silnika stojącego pojazdu i wciśnij **Y**.

### Postawienie pojazdu

Podczas jazdy po bezdrożach zawsze istnieje ryzyko dachowania. Gdy wysiądziesz z przewróconego pojazdu, stań obok niego i wciśnij **Y**, aby postawić go na kołach.

## Otrzymywanie zadań

Gdy już zapoznasz się z topografią tego kraju oraz jego mieszkańcami, spróbuj swoich sił, wykonując rozmaite zlecenia. Zadania te wymagają zrealizowania jednej lub kilku wytycznych. Każda z nich może mieć nieco inny charakter. Otrzymywanie zleceń potrafi być proste, jak odebranie telefonu albo skomplikowane i niebezpieczne, niczym pogawędka przy stoliku z lokalnym watazką i jego podkomendnym.

### Rodzaje zadań

#### Główny wątek

Część zadań pojawi się wskutek naturalnego przebiegu wydarzeń w grze. Zlecenia mogą przybierać dowolną formę, a konsekwencje wynikające z ich wykonania potrafią mieć wpływ na kilka następnych zadań, które pojawią się w przyszłości. Dokładniej rzecz ujmując, zleceńodawcy oraz ich cele mogą się zmieniać, w zależności od twoich wcześniejszych poczynań.



### Zlecenia od Frakcji

To jedno z najniebezpieczniejszych i najbardziej istotnych zadań, jakich możesz się podjąć. Działasz wtedy w imieniu Watazków i dowódców Kierujących danym ugrupowaniem. Za takie zadania otrzymujesz zapłatę z góry, w diamentach, a po ich ukończeniu zwiększa się twoja reputacja, renoma okrytego złą sławą bojownika. Jeśli zabierzesz ze sobą Kumpla, może ci zasugerować dodatkowe wytyczne, których wykonanie zwiększy twoje wynagrodzenie, ale i stopień ryzyka.

### Zadania dla Podziemia

Niezależnie od twoich wpływów, zawsze będziesz na łasce lub niełasce malarii. Panowanie nad objawami choroby wymaga leków, a te można zdobyć wyłącznie u cywilów lub chroniących ich Komórek organizacji Podziemia. Pomagając im, zdobędziesz lekarstwa.

### Zadania poboczne od Kumpli

Postacie, które poznasz podczas gry, od czasu do czasu poproszą cię o pomoc w jakiejś osobistej sprawie. Takie zlecenia mogą mieć różnorodną formę, a nagrodą będzie zwiększenie twojej reputacji i zacieśnienie więzi z daną osobą.

### Ochrona Konwoju

Wraz z rozwojem gry zaczniesz polegać na sklepach z bronią i sprzedawcach, którzy pozwalają ci rozbudować twój prywatny arsenał. Jeśli któryś z nich wpadnie w tarapaty z powodu konkurencji, możesz otrzymać od niego propozycję przechwycenia ładunku rywala albo ochronę jego własnego konwoju. W ten sposób odblokujesz nowy sprzęt do kupienia.

### Zabójstwa

Sprawami Kraju zainteresowały się ugrupowania zewnętrzne, które z wielką chęcią zlecą ci likwidację niewygodnych dla nich osób. Jeśli szukasz informacji o celach, możesz wykorzystać taką okazję. W zamian otrzymasz diamenty.

### Miejsca, w których możesz otrzymać zadania

#### Kwatery główne Frakcji

Ponieważ w większych miastach obowiązuje zawieszenie broni, zarówno SWL jak i ZFWP mają tam swoje siedziby. W tego typu placówkach spotkasz się z przywódcą danego ugrupowania, który zaproponuje ci wykonanie zadania. Ponieważ wokół takich osób aż roi się od ochroniarzy, przed wejściem na rozmowę przejdiesz rewizję osobistą.

#### Bary dla emigrantów

W obydwu dzielnicach tego Kraju znajdziesz speluny, w których pełno jest tobie podobnych emigrantów. Tam niezależni najemnicy, niezwiązani z żadną frakcją, mogą odpocząć i powymieniać się wojennymi anegdotami. Nowo poznani Kumple zaczną regularnie odwiedzać miejscowy bar. Będziesz dostawać od nich propozycje wykonania zadań dodatkowych. Czasem w Knaapie znajdziesz również Reubena, podążającego śladami głównego wątku fabularnego.

#### Kościół w Pala / Klinika w Port Selao

W obu dzielnicach znajdziesz miejsca, gdzie schronili się przywódcy Podziemia. Odwiedzając Kościół (na północy) lub Klinikę (na południu), dowiesz się, gdzie jest najbliższa grupka cywilów potrzebująca pomocy.



## Kumple

Nie jesteś jedynym wolnym strzelcem, współpracującym z różnymi frakcjami. Przebywając w tym kraju, spotkasz pewną liczbę najemników, nieoficjalnie działających dla SNL i ZFWiP. Ludzie ci są weteranami niemal każdej paskudnej wojny, jaka miała miejsce w przeciągu ostatnich 20 lat. Podobnie jak ty, nie mogą sobie pozwolić na zbytnią ufność wobec kogośkolwiek. Z drugiej zaś strony wiedzą, że nie mają szans w pojedynkę.

### Pozyskiwanie kumpli

Wielu z nich spotkasz, gdy będą w tarapatkach. Wyciąganie z kłopotów to pierwszy etap zdobywania ich zaufania. Przykładowo, przedstawiciel jednej z frakcji może cię poprosić o odbicie człowieka przetrzymywanego przez stronę przeciwną jako zakładnika. Możesz się też natknąć na kogoś w potrzebie podczas podróży po kraju. Uratowanie Kumpla dodaje go do twojej osobistej listy kontaktów.

### Życiorys

Każdy Kumpel posiada własny życiorys, który odzwierciedla jakoś łączącej was więzi. Jego wartość zwiększa się, jeśli jest zaangażowany w wydarzenia z gry, zarówno gdy ci pomaga jak i wtedy, gdy ty pomagasz jemu. Ma to również wpływ na rodzaj interakcji pomiędzy wami, a także stopień uczestnictwa Kumpla w głównym wątku fabularnym.

### Wsparcie

Kumpel, który ma odpowiednio wysoką wartość życiorysu, chętnie cię wesprze podczas akcji. Pojawi się w odkrytych przez ciebie kryjówkach, gdzie możesz przyjąć jego pomoc. Zazwyczaj przybiera ona formę ewakuacji, gdy odniesiesz rany wskutek postrzelenia lub wypadku. Pamiętaj jednak, gdy twój Kumpel rusza ci na pomoc, ryzykuje własnym życiem. Potrafi się bronić, ale jeśli zginie, nigdy więcej go nie zobaczysz.

### Wykonywanie zadań dla frakcji razem z kumplami

Kumpel o najbardziej wartościowym życiorysie zadzwoni do ciebie po otrzymaniu zlecenia od jednej z frakcji. Jeśli spotkasz się z nim we wskazanej kryjówce, żeby poznać jego plan działania, będziesz mieć możliwość działania na szerszą skalę, wyrządzając celowi znacznie większe szkody i zwiększając swoją reputację. Jednakże strategia proponowana przez Kumpla oznacza podwyższony stopień ryzyka. Twój towarzysz znajdzie się w niebezpieczeństwie i będzie potrzebował twojej pomocy. Jeśli ci się nie uda, może to oznaczać jego śmierć.

### Status kumpla

W każdej chwili możesz sprawdzić status swoich najlepszych Kumpli, dokonasz tego na ekranie wytycznych, w menu pauzy. Dodatkowe szczegóły na temat wszystkich twoich towarzyszy, żywych czy martwych, znajdziesz w notatniku.

## Lokacje specjalne

Rozpoczynając swoje poszukiwania po ukrytych zakamarkach i daleko wysuniętych obszarach, zobaczysz, że są pewne miejsca, oferujące specjalne możliwości.

### Kryjówki

To tajne miejsca, zdobyte przez bojówki i używane jako ich kwatery. Ich właściwości obronne przydadzą się tobie i twoim kumplom. Aby zabezpieczyć takie miejsce, musisz wyeliminować żołnierzy frakcji, którzy się w nim znajdują. Kryjówki po zdobyciu służą do zapisywania stanu gry oraz przewijania czasu. W zamian za twoją pomoc Kumple będą ulepszać kryjówki bronią i lekarstwami.

### Sklepy z bronią

Będąc zaradnym przedsiębiorcą, miejscowy handlarz bronią zajął opuszczone sklepowe witryny oraz rozmaite magazyny, przekształcając je w sieć swoich punktów sprzedaży. Za niewielką opłatą, viszczoną w diamentach, możesz zamawiać u niego regularne dostawy każdego dostępnego uzbrojenia.



## Sklepy Podziemia

Niektórzy właściciele sklepów mają ogromną motywację, żeby prowadzić swoje interesy. To dowódcy oddziałów podziemnej organizacji, która postanowiła uratować jak największą liczbę wysiedlonych obywateli. Co prawda nie posiadają środków, aby móc sobie pozwolić na zatrudnianie najemników, ale w zamian za pomoc dadzą ci rzecz równie cenną jak diamenty – pigułki na malarię.

## Przystanki autobusowe

Miejscowe przystanki służą jako węzły komunikacyjne, pozwalające uniknąć niebezpiecznych wypraw w głąb lądu. Będąc na przystanku, podejź do mapy, aby wybrać docelowe miejsce twojej podróży.

## Punkty kontrolne oraz posterunki straży

Nawet poza siedzibami największych frakcji oddziały bojówek stale zaznaczają swoją obecność. Wysyłają patrole w ciężarówkach, stawiają blokady i budują garnizony w opuszczonych wioskach, rozrzuconych w pobliżu najważniejszych dróg. Ich umocnienia mogą być dla ciebie zagrożeniem, ale systematyczne napady na tego typu placówki pozwalają zdobywać cenny sprzęt, od środków pierwszej pomocy po pojazdy.

## Planowanie i metody

Gra Far Cry® 2 oddaje w twoje ręce 50 km<sup>2</sup> terenu, który możesz do woli przemierzać, samodzielnie decydując o tym, kogo zaatakujesz. Dostaniesz do swojej dyspozycji narzędzia, które pozwolą ci maksymalnie wykorzystać swoją przewagę.



## Mapa

Przedstawia topografię tego kraju, oferując do trzech poziomów szczegółowości. Aby skorzystać z mapy i Kompas, wciśnij **BACK**. Możesz się w tym czasie normalnie poruszać. Wciśnij **X**, aby przełączać się pomiędzy mapą o zasięgu 3 km<sup>2</sup> a 1 km<sup>2</sup>.

## Monokular

Po wybraniu mapy możesz skorzystać z monokularu do prowadzenia obserwacji na większą odległość. Aby wziąć przedmiot do ręki, wciśnij i przytrzymaj **LT**.

## Rozpoznanie

Zbliżając się do istotnych obszarów w grze, otrzymasz dostęp do szczegółowego widoku na mapie. Korzystając z mapy i monokularu, możesz wykonać rozpoznanie docelowego obszaru w celu pozyskania istotnych informacji taktycznych. Wciśnij i przytrzymaj **LT**, aby spojrzeć przez monokular. Gdy już poznasz rolę danego miejsca, celownik optyczny zmieni kolor z czerwonego na zielony, wskazując lokację, którą należałoby się zainteresować. Po podświetleniu zielonych strzałek naciśnij **RT**, aby dowiedzieć się szczegółów. Zwolnij **LT**, aby wrócić do mapy tego obszaru. Po skutecznym rozpoznaniu zobaczysz na niej nowe ikony.

## Odczytywanie mapy

Gdy wybierasz nowe zlecenia lub je wykonujesz, na twojej mapie pojawiają się i zmieniają kolejne ikony. Podobnie będzie w przypadku, gdy zwiedzając świat gry, docierasz do nowych miejsc lub wykonujesz rozpoznanie za pomocą monokularu.



IKONY			
GŁÓWNY CEL		ZDOBYTE DIAMENTY	
CEL KUMPLA		PUNKT SNAJPERSKI	
CEL PODZIEMIA		BRONŃ STACJONARNA	
SCHRONIENIE		POJAZD	
MASZT KOMÓRKOWY		DOSTĘPNA MISJA	
SKLEP Z BRONIĄ		MIASTO	
PRZYSTANEK		POSTERUNEK	
SZTAB PODZIEMIA		AMUNICJA	
SZTAB ZFWIP		MATERIAŁY WYBUCHOWE	
SZTAB SWL		PALIWO	
BAR MIKE'A/ MARINA		LEKARSTWA	

### Cykl dnia i nocy

Pora dnia ma ogromny wpływ na twoją zdolność obserwacji, a także na umiejętność wykrycia cię przez wroga.

### Menu notatnika

Grę możesz zatrzymać w dowolnym momencie, wystarczy, że wciśniesz . W ten sposób przechodzisz do menu notatnika, gdzie znajdziesz aktualne informacje na temat wykonywanego zadania, statusu twoich Kumpli, ulepszeń oraz ekwipunku.

### Cele i szczegóły zadania

To domyślny ekran, wyświetlający się po zatrzymaniu gry. Znajdziesz tu aktualne wytyczne dla wykonywanego zlecenia oraz status Kumpli na szczycie rankingu.

### Taśmy Szakala

Odkrywając świat gry, natrafisz na zagubioną przez Reubena serię wywiadów z Szakalem. Każda znaleziona przez ciebie taśma zostanie dodana do akt Szakala. Możesz odsłuchiwać każdy znaleziony fragment wywiadu, korzystając z tej części notatnika.

### Kumple

W miarę jak rozwija się twoja przyjaźń z daną osobą, jej status jest na bieżąco aktualizowany w tym miejscu. Pozycja na liście Kumpli zależy od wartości zyciorysu. Gdy Kumpel zginie albo opuścisz go podczas walki, jego imię zostanie zaznaczone na szaro, z dopiskiem zaginiony lub zabity.

### Ulepszenia

W tym miejscu znajdziesz listę dostępnych ulepszeń broni, pojazdów oraz sprzętu.

### Statystyki

Na tej stronie automatycznie zapisywane są dane dotyczące twoich postępów w grze.

### Pamiętnik

Tu znajduje się zapis twoich poczynań oraz podsumowanie aktualnych wydarzeń w świecie gry. Niezależnie od tego, czy okrywasz się niesławą, czy właśnie dopadła cię malaria, na tej stronie znajdziesz adnotacje dotyczące twojego aktualnego stanu. W ten sposób możesz przewidzieć, jak zachowają się wobec ciebie napotkane po drodze postacie.

### Opcje

Pozwalają zmienić ustawienia rozgrywki, wyświetlania, dźwięku oraz sterowania.

### Wczytaj grę

Pozwala rozpocząć grę od zapisanego stanu gry.

### Zapisz grę

Zapisuje twoje aktualne postępy.

### Wyjść

Kończy grę w Far Cry® 2.



# MULTIPLAYER

## ROZGRYWKI

W grze wieloosobowej możesz wybrać pomiędzy grą rankingową i poza rankingiem:

- **Rozgrywki rankingowe:** system TrueSkill™ dobiera graczy według ich umiejętności oraz doświadczenia. Zwycięstwa i porażki wpływają na poziom wskaźnika TrueSkill™ danego gracza. W trybie rankingowym obsługiwane są jedynie oficjalne mapy dla rozgrywek wieloosobowych, przygotowane przez Ubisoft.
- **Rozgrywki poza rankingiem:** pozwalają samodzielnie ustawić parametry wyszukiwanej lub tworzonej przez siebie gry. Wskaźnik TrueSkill™ nie jest brany pod uwagę ani modyfikowany. Zabawa poza rankingiem pozwala korzystać zarówno z oficjalnych map, opracowanych przez Ubisoft, jak i tych stworzonych przy użyciu edytora.

## Tworzenie gry

Pozwala na własne ustawienia pewnej liczby parametrów dotyczących rozgrywki. Jest to między innymi: wybór mapy, czas gry, kara za zabijanie kolegów z drużyny, itd.

## Szybka gra

Błyskawicznie łączy cię z dostępną grą z ostatniej wybranej przez siebie listy tworzenia gier. Co prawda nie możesz ustawić opcji filtrowania i szczegółów rozgrywki, tym niemniej jest to dość wygodne rozwiązanie.

## Dołącz do gry

Wybierz pozycję z listy dostępnych rozgrywek, stworzonej w oparciu o rozmaite ustawienia.

## EKRAN GRY WIELOOSOBOWEJ (HUD)



## 1 - Wskaźnik zdrowia

Pasek zdrowia podzielony jest na 5 części. Pierwsze cztery podlegają samodzielnej regeneracji, o ile nie są puste. Ostatnia odzwierciedla zranienia krytyczne. Oznacza to, że twoja postać się wykrwawi na śmierć, o ile nie zapewnisz sobie leczenia. Możesz tego dokonać w dowolnym momencie, pod warunkiem, że nie siedzisz w pojeździe. W ten sposób możesz odzyskać pełnię sił.



**2 - Wskaźnik broni oraz broń miotana**

Pierwsza liczba oznacza ilość naboju w aktualnie wybranej broni. Druga - sumę naboju dla danego typu broni, którą posiada gracz. Wyżej umieszczono rodzaj oraz ilość sztuk broni miotanej.

**3 - Ikona interakcji**

Informuje o możliwości wykorzystania przedmiotów w świecie gry: pojazdów, drabin, składów amunicji, leczenia towarzyszy. W tym miejscu pojawi się wszystko, co da się wykorzystać.

**4 - Liczba punktów**

Symbol twojej frakcji będzie zawsze większy niż drużyny wroga.

- W trybie Deathmatch widoczne są imiona 4 najlepszych graczy.
- Podczas Deathmatchu drużynowego tabelka pokazuje stosunek punktów twojej drużyny do drużyny wroga.
- W trybie Powstania widoczny jest status punktów kontrolnych na mapie.
- W trybie Przejmij diament widoczny jest status diamentu dla każdej z drużyn.

**5 - Imiona**

Imiona lub pseudonimy twoich znajomych zaznaczone są kolorem zielonym. Wróg został oznaczony na czerwono.

**6 - Okienko informacji**

Wyświetla informacje istotne dla przebiegu gry. Przykładowo, pojawia się w momencie awansu, odblokowania podręcznika obsługi broni, kradzieży diamentu czy zajęcia punktu kontrolnego.

# TRYBY ROZGRYWEK WIELOOSOBOWYCH

Mozesz walczyć samodzielnie lub z drużyną, w ramach czterech trybów gry. Każdy z nich posiada całą gamę ustawień, które możesz dowolnie zmieniać.

- **Deathmatch:** bitwa typu "Każdy na każdego", gdzie zwycięzcą zostaje ten najemnik, który jako pierwszy zdobędzie wymaganą liczbę punktów. Uważaj na tyły i zlikwiduj każdego, kto stanie ci na drodze!
- **Deathmatch drużynowy:** zwycięża zespół, który jako pierwszy zdobędzie wymaganą liczbę punktów. Kluczem do wygranej jest współpraca. Pamiętaj o ożywianiu swoich towarzyszy, aby pozbawić punktów drużynę przeciwną!
- **Przejmij diament:** Każda z drużyn posiada zapas diamentów, przechowywany w walcze na terenie ich bazy. Aby zdobyć punkt, ukradnij aktówkę i wróć z nią do swojej bazy.
- **Powstanie:** dwie drużyny walczą o przejęcie punktów kontrolnych, rozsypanych po mapie. Jediną osobą, mającą wpływ na ilość zajętych punktów jest kapitan drużyny. Jeśli twoja drużyna zajęła wszystkie dostępne umocnienia, zabij wrogię kapitana, aby wygrać starcie.

## Klasy postaci

W grze wieloosobowej wykorzystano system dzielenia postaci na klasy. Każda z nich posiada charakterystyczne wyposażenie i metody działania, zmieniające się wraz z dopływem diamentów, za które dokonuje się ulepszeń.

**Komandos**

To dość uniwersalna jednostka, posiadająca na wyposażeniu broń szturmową średniego zasięgu oraz granaty. Idealna podczas ostrzału i przemieszczania się, czy ataków na umocnienia wroga.

**Broń:** Karabinek automatyczny G3-KA4, Karabinek automatyczny AK-47, Karabinek automatyczny FN FAL w wersji dla spadochroniarzy. Karabin automatyczny, pistolet Star .45, granatnik M-79, Koktajle Mołotowa.



## Snajper

Specjalista od broni dalekiego zasięgu, uzbrojony w niezwykle precyzyjny i zabójczo skuteczny sprzęt. Broń dla kolejnych stopni idealnie nadaje się do rażenia celów żywych oraz pojazdów.

**Broń:** Karabin samopowtarzalny M1903, półautomatyczny Karabin snajperski Dragunow SVD, Karabin AS50, pistolet Makarow, wyrzutnia Flar, granat M-67.

## Partyzant

Specjalista od zasadzek i walki na krótki dystans. Oręż improwizowany czyni tę klasę zabójczo uniwersalną.

**Broń:** przerobiona strzelba krótkolufowa Homeland 37, strzelba półautomatyczna SPAS-12, strzelba powtarzalna USAS-12, pistolet maszynowy MAC-10, improwizowane ładunki wybuchowe, koktajle Molotowa.

## Rebeliant

Na polu walki wykorzystuje najgroźniejszą i najbardziej niebezpieczną broń. Cała gama miotaczy płomieni, ładunków wybuchowych i broni ciężkiej idealnie nadaje się do zastraszania oraz dławienia zaciętego oporu wroga.

**Broń:** miotacz ognia LPO-50, wyrzutnia rakiet RPG-7, półautomatyczny granatnik MGL-140 Hammer, pistolet Makarow, pistolet maszynowy Uzi, granat M-67.

## Grenadier

To specjalista od broni ciężkiej, idealny jako siły wsparcia lub obrona oddziału. CKM'y są niecelne podczas przemieszczania się, ale po rozstawieniu stanowią śmiertelne zagrożenie dla pojazdów i piechoty.

**Broń:** uniwersalny Karabin maszynowy PKM, wyrzutnia rakiet Karol G, ciężki Karabin maszynowy M-249 SAW, pistolet American Eagle, pistolet maszynowy MAC-10, granat M-67.

## Sabotażysta

Posiada wyposażenie idealne do operacji wywiadowczych i przeprowadzania powstań. Broń z tłumikiem oraz cała reszta jego arsenału pozwala skutecznie zniweczyć plany wroga lub zlikwidować istotne cele.

**Broń:** Karabin strzałkowy na zatrutą amunicję, pistolet maszynowy MP-5 z tłumikiem, karabinek automatyczny AR-16 z celownikiem laserowym, pistolet Makarow 6P9 z tłumikiem, improwizowane ładunki wybuchowe, koktajle Molotowa.

# DOBÓR WYPOSAŻENIA



- o **Zmień/obejrzyj broń:** Przewiń listę, aby dodać odblokowany sprzęt do twojego bieżącego wyposażenia.
- o **Ulepsz:** Wykorzystaj zgromadzone diamenty do ulepszenia wybranej klasy. Wyboru dokonasz, wciskając **X** i potwierdzając **A**.
- o **Przywróć ustawienia:** Wciśnij **Y**, aby na nowo przydzielić wszystkie diamenty. Pamiętaj, że wykonanie tej czynności kosztuje jeden diament.

## Podręczniki polowe

Korzystając z broni stopniowo zaznajamiasz się z jej możliwościami. W pewnym momencie twoje doświadczenie pozwoli ci na odblokowanie trzech podręczników polowych, których znajomość wpłynie na statystyki wybranego przez ciebie sprzętu:

Instrukcja operacyjna	Poprawiono celność broni
Podręcznik inżynierski	Poprawiono niezawodność broni
Bandolier	Zwiększono ilość amunicji



**Utknąłeś? Szukaj pomocy!**

- o Poradnik wideo dla Kampanii pojedynczego gracza
- o Poradnik do edytora map

**ODWIEDŹ**  
**WWW.FARCRYGAME.COM/HELP**



## OŚWIADCZENIE

Gra zawiera technologię Firmy Massive Incorporated (w skrócie "Massive"), pozwalającą na dynamiczne przysyłanie i tymczasowe wyświetlanie treści dodatkowych (np. reklam) na Twoim komputerze lub konsoli. W ramach tego procesu, Massive może mieć dostęp do Twojego adresu IP. Ta oraz inne tego typu anonimowe informacje są wykorzystywane przez Massive do celów ogólnych, tj. do przysyłania i generowania statystyk, dotyczących reklam w grach. Żadne informacje nie zostaną wykorzystane przez Massive do identyfikacji Twojej osoby. Aby poznać dodatkowe informacje dotyczące reklam w grach, a także własne możliwości w odniesieniu do emisji reklam oraz gromadzenia danych po uruchomieniu technologii Firmy Massive, odwiedź witrynę: <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>. Wszystkie znaki towarowe oraz materiały objęte prawem autorskim, zawarte w wyświetlanych reklamach są własnością ich właścicieli. Prawa autorskie do fragmentów niniejszego produktu należą do Firmy Massive Incorporated. © 2007 Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt wykorzystuje technologię Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc.



PROCUL CLAMOR II



# POMOC TECHNICZNA

Jeśli podczas gry w produkt Ubisoft wystąpią u Ciebie jakieś problemy, odwiedź stronę [www.ubi.com/pl](http://www.ubi.com/pl) i sprawdź, w jaki sposób skontaktować się z naszym działem pomocy technicznej.

Pomoc będzie łatwiejsza, jeśli podczas telefonicznego kontaktu z działem pomocy technicznej będziesz siedzieć przed ekranem komputera.

## Wadliwa gra:

Jeśli uważasz, że Twój egzemplarz gry jest wadliwy, skontaktuj się z naszym działem pomocy technicznej przed odesłaniem produktu do sprzedawcy. Niezgodność pomiędzy Twoim systemem operacyjnym i wymaganiami gry może skutkować błędami w czasie grania, takimi jak: powrót do pulpitu, zawieszenie, brak płynności lub komunikaty o błędach.

## Zniszczona gra:

Jeśli stwierdzisz, że Twoja gra jest zniszczona w momencie zakupu, wróć do sprzedawcy z dowodem zakupu.

Jeśli dowód zakupu stracił ważność, a nie upłynęło jeszcze 90 dni od dnia zakupu, skontaktuj się z naszym działem pomocy technicznej.

**Uwaga:** nasz dział pomocy technicznej nie udziela wskazówek i porad dotyczących grania.